

A PRENDRE OU A LAISSER

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : A partir de 8 ans

Durée d'une partie : 45 minutes environ

But du jeu : Etre le joueur qui a accumulé la somme la plus importante à la fin de la partie.

Principe du jeu :

Comme dans l'émission, jouez avec les 22 boîtes correspondant aux 22 régions françaises, contenant chacune une somme allant de 1 centime à 500 000 !

La partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs (4 manches à 4 joueurs, 3 manches à 3 joueurs, 2 manches à 2 joueurs).

Au début de chaque manche, les joueurs choisissent chacun une boîte et la posent devant eux. Chacun leur tour, ils éliminent trois boîtes restant en jeu et découvrent les sommes définitivement perdues. Lorsqu'un joueur a éliminé trois boîtes du jeu, la banque intervient et lui propose un marché... A prendre, ou à laisser !

A la fin de la partie, les joueurs additionnent les sommes qu'ils ont remportées à chaque manche. Celui qui a réuni la somme la plus importante gagne la partie !

Saurez-vous faire les bons choix ? Accepterez-vous les propositions de la banque ? Aurez-vous 500 000 ou... la savonnette ?

Matériel :

- 22 boîtes numérotées (Nord-Pas-de-Calais, Haute-Normandie, Basse-Normandie, Bretagne, Pays de la Loire, Poitou-Charentes, Centre, Aquitaine, Midi-Pyrénées, Languedoc-Roussillon, Provence-Alpes-Côte-d'Azur, Picardie, Ile-de-France, Champagne-Ardenne, Lorraine, Alsace, Franche-Comté, Rhône-Alpes, Auvergne, Corse, Bourgogne, Limousin)
- 22 cartes gains dont 19 cartes sommes (500 000 , 250 000 , JOKER, 100 000 , 75 000 , 50 000 , 30 000 , 25 000 , 20 000 , 15 000 , 10 000 , 5 000 , 500 , 250 , 50 , 20 , 5 , 1 , 0,01) et 3 cartes objets (« Savonnette », « Parapluie » et « Cafetière » ayant comme valeurs respectives 3 , 30 et 100)
- 1 tableau des gains et 1 fiche récapitulative des gains
- 11 cartes « Surprise »
- 1 téléphone électronique
- 1 règle du jeu

1/ Préparation du Jeu

Insérez la fiche des gains dans le tableau des gains, et veillez bien à ce que toutes les tirettes soient ouvertes pour que les sommes puissent être visibles.

Battez et disposez les cartes « Surprise » sur un côté de la table. Posez le téléphone de la banque à proximité.

Battez les cartes gains (cartes avec le dos bleu), puis insérez au hasard une carte gain sans la révéler (dos vers le haut) dans chaque boîte, en la glissant dans l'encoche prévue à cet effet (dans le sens de la flèche).

Lorsque toutes les boîtes contiennent une carte gain, placez-les toutes au centre de la table. Chaque joueur choisit l'une d'entre elles selon ses préférences de région ou de numéro, puis la pose devant lui. Le côté de l'ouverture doit faire face aux autres joueurs.

C'est le joueur le plus jeune qui commence à jouer.

2/ Déroulement du jeu

Elimination des boîtes :

Les joueurs vont éliminer les boîtes 3 par 3 chacun leur tour.

Le premier joueur choisit une boîte à éliminer parmi celles restant au centre de la table. Un des autres joueurs la prend et l'ouvre de façon à ce que tous les autres découvrent la somme avant lui, comme dans l'émission.

Cette boîte et la somme contenue sont alors définitivement éliminées de la manche.

La boîte est mise de côté et la tirette correspondant à la somme est refermée sur le tableau des gains.

Le joueur choisit alors deux autres boîtes à éliminer et ferme les tirettes du tableau des gains correspondantes.

Lorsque le joueur a éliminé sa troisième boîte, la banque appelle pour lui faire une proposition « A prendre ou à laisser » (voir le chapitre « Intervention du banquier »). C'est ensuite au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer. Il élimine à son tour 3 boîtes puis le banquier intervient, et ainsi de suite.

ATTENTION : Lorsqu'à la fin du tour d'un joueur, il reste moins de 3 boîtes au centre de la table, les joueurs n'ouvrent plus qu'une boîte par tour. La banque intervient alors après chaque ouverture de boîte en proposant un marché au joueur.

Intervention du banquier :

Lorsqu'un joueur a éliminé 3 boîtes, la banque appelle.

Le joueur prend alors le téléphone de la banque et appuie sur le bouton. Les lumières du téléphone clignotent puis s'arrêtent sur « Argent » ou sur « Echange ».

- La lumière s'arrête sur ARGENT : Proposition d'une somme d'argent

Une somme va être proposée par les adversaires en échange de sa boîte. Ceux-ci se concertent et proposent une somme au joueur, en fonction des sommes restant en jeu. Ils peuvent proposer n'importe quelle somme (minimum 1 centime d'euro)*. Cette somme peut être acceptée ou refusée par le joueur.

=> S'il l'accepte, le joueur quitte la manche avec cette somme proposée comme gain final de cette manche. Il ouvre alors sa boîte, révélant la somme contenue, qui est mise hors jeu et éliminée du tableau des gains. Il n'ouvre plus de boîtes du centre de la table pour les éliminer et ne subit plus les effets des cartes « Surprises » dans cette manche. Le joueur suivant peut jouer.

=> Si le joueur n'accepte pas la somme, il conserve sa boîte et c'est au joueur suivant de jouer.

- La lumière s'arrête sur ECHANGE : Proposition d'un échange de boîte

Le joueur peut décider OU NON d'échanger sa propre boîte avec l'une des autres boîtes en jeu. Il peut donc échanger sa boîte avec l'une de celles restant au centre de la table ou bien l'échanger avec la boîte d'un autre joueur. Dans les deux cas, aucun joueur ne peut s'opposer à l'échange. Une fois l'échange effectué, c'est au joueur suivant de jouer.

La carte « Joker » :

La carte « Joker » a une valeur spéciale. Quand un joueur la révèle au cours de la partie, il regarde le numéro de la boîte dans laquelle elle se trouve. Multipliez ce numéro par 10 000 et vous obtenez la valeur de la carte « Joker » pour cette manche. Si l'un des joueurs découvre dans sa boîte la carte « Joker » à la fin du jeu, il gagne la somme ainsi calculée comme gain final de la manche.

Ex : si la carte « Joker » se trouve dans la boîte n°22 (Rhône-Alpes), sa valeur est de $22 \times 10\,000 = 220\,000$.

Les cartes « Surprise » :

Lorsqu'un joueur ouvre une boîte et découvre une carte désignant un objet au lieu d'une somme (la « savonnette », le « parapluie » ou la « cafetière »), le joueur tire une carte « Surprise ». Ces cartes peuvent avoir des effets positifs ou négatifs pour le joueur ou ses adversaires. La carte prend effet immédiatement et agit obligatoirement sur le jeu. Aucun joueur ne peut refuser l'effet de cette carte et les décisions éventuelles qu'elle provoque.

(*) Attention : plus la somme proposée est petite, plus le joueur risque de la refuser !

Si à la fin du jeu, la boîte d'un joueur contient une des cartes représentant un objet au lieu d'une carte somme, le joueur ne tire pas de carte « Surprise ». La somme remportée par le joueur est la valeur indiquée sous l'objet.

3/ Fin du jeu

Fin d'une manche :

Lorsqu'il ne reste plus de boîte au centre de la table, chacun ouvre sa propre boîte. La somme remportée par un joueur est celle contenue dans sa boîte. Tous les joueurs notent la somme qu'ils ont acquise.

La manche suivante peut commencer.

Sortez les cartes des boîtes et battez-les. Remettez-les aléatoirement face cachée dans les boîtes et rouvrez les tirettes du tableau des gains. Les joueurs peuvent alors choisir une nouvelle boîte au centre de la table. Le joueur à la gauche de celui qui a commencé la manche précédente commence.

Fin de la partie :

A chaque manche, les joueurs ont noté les sommes qu'ils ont respectivement acquises. A la fin de la partie, chacun additionne ses différents gains. Celui qui totalise la somme la plus importante gagne la partie !



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, car contient des éléments de petite taille pouvant être avalés. Conserver cet emballage pour toute référence ultérieure. Fabriqué en Union Européenne.

TF1 Entreprises - 305, avenue le Jour se Lève 92100 Boulogne. SAV : savtf1games@tf1.fr

Un jeu développé et édité par TF1 Entreprises. © 2005 TF1 Entreprises.

© 2005 CASE PRODUCTIONS / « Licensed by Endemol International BV ».

Rappel : le téléphone électronique fonctionne avec 2 piles alcalines LR6 de 1,5V non fournies.

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles correctement, en respectant les signes « + » et « _ ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS : Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seules des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.